

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, dan Muhammad Imam Ghazali. 2016. Pengujian Usability User Interface Dan User Experience Aplikasi E-Reader Skripsi Berbasis Hypertext. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, Vol. 2 No. 3.
- Asyhari, Ardian. 2015. Profil Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa Melalui Pembelajaran Saintifik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*. Vol.4 No. 2.
- Barokati, N., & Annas, F. 2013. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan). *Sisfo*, Vol. 4 No. 5, hal. 352–359.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2002. *Ringkasan Kegiatan Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdiknas
- Deporter B & Hernacki M. 2016. *Quantum Learning*. Bandung. PT. Mizan Pustaka
- El-Sofany, Hosam & Alwadani, Hassan & Alwadani, Amer. (2014). Managing Virtual Team Work in IT Projects: Survey. *International Journal of Advanced Corporate Learning (iJAC)*. Vol. 7 No. 4
- Ependi, U., Kurniawan, T. B. & Panjaitan, F. 2019. System Sability Scale Vs Heuristic Evaluation: A Review. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, Vol. 10, hal. 65-74.
- Gall, Borg & Gall. 2003. *Educational Research: An Introduction*, 6<sup>th</sup> Edition. New York :Pearson.
- Ghozali, Imam. 2006. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. (Edisi Ke 4). Semarang:Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hakim, H., dan Sumbawati, M.S., 2015. Pengembangan Aplikasi Andronika Berbasis Android pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 4 No. 3, pp 795-804
- Permana, MS., Johar, D., & Bunyamin. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Multimedia, *Jurnal Algoritma*. Vol. 11 No. 1. Hlm. 1-2
- Prastowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sujarweni, Wiratna. 2014. *Metodologi penelitian: Lengkap, praktis, dan mudah dipahami*. Yogyakarta: PT Pustaka Baru
- Sumarno, Alim. 2012. *Perbedaan Penelitian dan Pengembangan*. American heart Association.
- Sutama. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, kualitatif, PTK, dan R&D*. Kartasura: Fairuz Media.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: Rineka.
- Waseso, Tungga dan Manikam, RM. 2015. Aplikasi Pembelajaran Fungsi Sistem Saraf Pada Tubuh Manusia Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah FIFO*. Vol. 7 No. 2, hal. 235-243.
- Wijaya, A, Cece. 1992. *Kemampuan Dasar Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D., 2016. Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 2 No. 8, hal. 1024-1029.